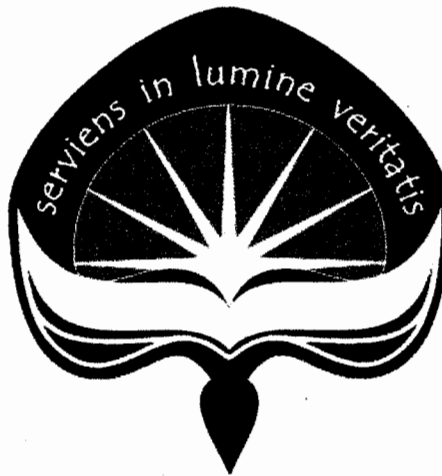


**PEMBANGUNAN APLIKASI PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN  
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai  
Derajat Sarjana Teknik Informatika**

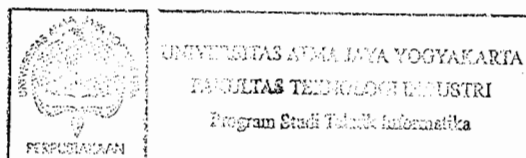


**Disusun Oleh :**

**ALBERT**

**NIM : 03 07 03942**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
FAKULTAS TEKNOLOGI INDUSTRI  
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA  
2007**



**HALAMAN PENGESAHAN**

Tugas Akhir berjudul :

**PEMBANGUNAN APLIKASI PEMBELAJARAN KEBUDAYAAN  
UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR**

Dinyatakan telah memenuhi syarat

Pada Juni 2007

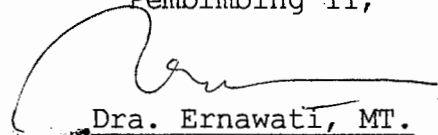
Oleh :

Pembimbing I,



B. Yudi Dwianiyanta, ST., MT

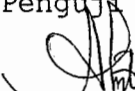
Pembimbing II,



Dra. Ernawati, MT.

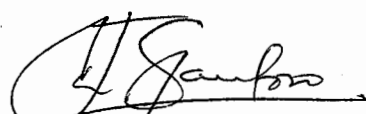
Tim Penguji,

Penguji I



B. Yudi Dwianiyanta, ST., MT

Penguji II,



Ir. Alb. Joko Santoso, MT

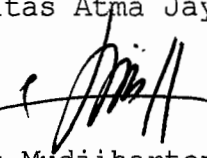

Penguji III,



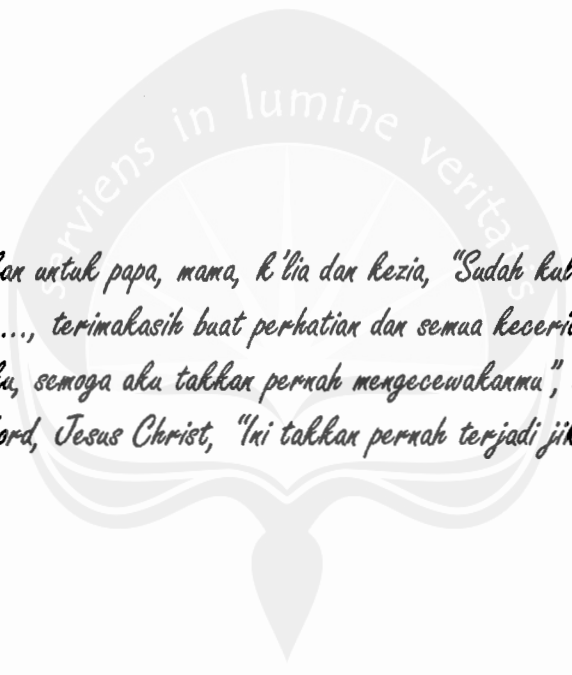
P. Ardanari, S.Si, MT

Jogjakarta, Juni 2007

Dekan Fakultas Teknologi Industri  
Universitas Atma Jaya Yogyakarta



Paulus Mudjihartono, ST., MT.  
FAKULTAS  
TEKNOLOGI INDUSTRI



*Aku persembahkan untuk papa, mama, k'lia dan kezia, "Sudah kalakukan apa yang menjadi mimpi-mimpiku....., terimakasih buat perhatian dan semua keceriaan yang kalian hadirkan dalam hidupku, semoga aku takkan pernah mengecewakanmu", dan yang pasti untuk my Lord, Jesus Christ, "Ini takkan pernah terjadi jika aku tak bersama-Ma"*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan pada Tuhan, karena berkat rahmat dan kurnia-Nya maka proses Tugas Akhir ini dapat terselesaikan dengan baik.

Ucapan terima kasih penulis haturkan kepada berbagai pihak yang telah memberi bantuan dan dukungan kepada penulis selama proses pembuatan tugas akhir ini berlangsung :

1. Yesus Krisus, yang selalu memberiku jalan, terima kasih untuk semuanya.
2. Bapak B.Yudi Dwiandiyanta, ST.,MT., selaku Dosen Pembimbing I, yang telah memberikan bimbingan dan bantuan mulai dari awal pembuatan sampai pada akhir proses pembuatan tugas akhir ini.
3. Ibu Dra. Ernawati, MT., selaku Dosen Pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan dan bantuan mulai dari awal pembuatan sampai pada akhir proses pembuatan tugas akhir ini.
4. Seluruh staff Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
5. Kedua orangtuaku tercinta, Papa dan Mama, yang telah memberikan dukungan material dan spritual selama ini.
6. Kak Lia dan Kezia, terima kasih buat semangat dan canda tawa-mu, ini semua yang membuat aku masih bertahan.
7. Buat Adit, Theo, Santosa, Danar, Tama terima kasih buat semua pertolongan dan hari-hari penuh keceriaan selama duduk di bangku kuliah ini.

8. Teman-teman Senik's Crew Endi, Anton, Deni, Vira, Tika, Sintha dan Willy terima kasih untuk dukungan kalian semua.
9. Buat Hendro, Bowo, Steven, Helmi, Rendy, Hernowo, Hendri, Adi, Bobby, Dani, Tomi terima kasih untuk dukungan spiritualnya.
10. Buat Reni, Sylvi, Fajar, Evi, Jacky terima kasih untuk kebersamaanya.
11. Buat Nena, Esti, Wahyu terima kasih kalian sudah pernah mengisi hari-hariku selama duduk di bangku kuliah, aku akan selalu mengingatmu.
12. Buat adek-adek SD Kanisius Wirobrajan, terima kasih sudah membantu menyelesaikan tugas akhir ini.
13. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, terima kasih untuk semuanya.

Penulis menyadari masih terdapat banyak kekurangan dalam penulisan ini. Oleh karena itu, semua masukan yang bersifat korektif sangat penulis harapkan.

Yogyakarta, Juni 2007

Penulis

## INTISARI

Indonesia adalah negara yang kaya akan beraneka ragam budaya, dan untuk menjaga kelestariannya, maka generasi muda harus ditanamkan rasa cinta dan rasa bangga memiliki budaya tersebut. Sebagaimana pepatah mengatakan "tak kenal maka tak sayang", maka langkah awal yang harus dilakukan adalah mengenalkan budaya-budaya tersebut pada generasi muda sedari dini. Dengan ditunjang era teknologi yang semakin maju dan berkembang saat ini, cara-cara penyampaian suatu materi semakin bermacam jenisnya dan semakin lama semakin menarik, sehingga agar generasi muda mau belajar akan budaya Indonesia yang sangat banyak jenisnya diperlukan suatu media yang tidak membosankan dalam menyampaikannya. Menilik kenyataan tersebut, penulis membangun suatu aplikasi pembelajaran kebudayaan yang berbasis multimedia, aplikasi tersebut diberi nama Ayo Belajar Budaya (ABK).

Aplikasi ABK merupakan aplikasi pembelajaran yang berbasis multimedia, sehingga di dalamnya terdapat elemen-elemen multimedia, seperti suara, teks, gambar dan animasi. Untuk mewujudkan elemen-elemen tersebut menjadi satu dalam suatu aplikasi, maka penulis membangun dengan menggunakan *Macromedia Flash 8* yang mempunyai bahasa pemrograman bernama *Action Script*. Di dalam aplikasi ABK terdapat 3 menu utama yaitu pembelajaran kebudayaan, game puzzle dan info. Pada menu belajar, pengguna dapat mengenal budaya-budaya propinsi di Indonesia, sedangkan pada menu game, pengguna dapat bermain puzzle gambar kebudayaan, dan pada menu info pengguna dapat melihat informasi aplikasi ABK.

Aplikasi ABK ini telah berhasil dibangun oleh penulis dan telah diuji cobakan terhadap 30 siswa kelas 4 Sekolah Dasar. Dari hasil uji coba ke 30 siswa tersebut, ABK mampu menambah semangat dalam belajar kebudayaan, karena siswa dapat berinteraksi secara langsung dan juga dapat mengurangi rasa bosan dari belajar, karena terdapat permainan puzzle yang dapat menghibur penggunanya.

Kata kunci : multimedia, budaya, pembelajaran

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Halaman Pengesahan .....	ii
Halaman Persembahan .....	iii
Kata Pengantar .....	iv
Intisari .....	vi
Daftar Isi .....	vii
Daftar Tabel .....	x
Daftar Gambar .....	x

### **BAB I PENDAHULUAN**

I.1. Latar Belakang .....	1
I.2. Rumusan Masalah .....	4
I.3. Batasan Masalah .....	4
I.4. Tujuan Penelitian .....	4
I.5. Metodologi Penelitian .....	5
I.6. Manfaat .....	6
I.7. Kebutuhan Khusus .....	6
I.8. Sistematika Penulisan .....	7

### **BAB II LANDASAN TEORI**

II.1 Pengertian Peta dan Kebudayaan .....	8
II.2 Multimedia .....	9
II.2.1 Elemen-Elemen Multimedia.....	9
II.2.2 Kelebihan Penyampaian Suatu Topik Melalui Multimedia .....	10
II.2.3 Ciri-Ciri Multimedia dalam Pembelajaran .....	

dan Pengajaran .....	11
II.2.4 Proses Pembuatan Proyek Multimedia ..	12
II.2.5 Pendekatan Multimedia dalam Pendidikan .....	13
II.2.6 Proses Pembuatan Multimedia .....	14
II.2.7 Proses Pembangunan Software Multimedia .....	15
II.3 Macromedia Flash .....	16
II.4 Action Script .....	17
II.5 Puzzle .....	18
II.6 ASP (Active Server Pages) .....	20
II.7 Microsoft Access .....	20

### **BAB. III ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM**

III.1 Lingkup Masalah .....	22
III.2 Fungsi Produk .....	23
III.3 Karakteristik Pengguna .....	23
III.4 Kebutuhan Khusus .....	24
III.4.1 Antarmuka Eksternal .....	24
III.4.2 Kebutuhan Fungsionalitas .....	25
III.5 Kamus Data .....	27
III.6 Entity Relationship Diagram .....	27
III.7 Perancangan Arsitektur Perangkat Lunak .....	28
III.8 Kebergantungan Antar Modul .....	29
III.9 Perancangan Sistem .....	30
III.9.1 Perancangan Menu .....	30
III.9.2 Hirarki Papan Cerita .....	31

### **BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN ANALISIS HASIL**

IV.1 Implementasi Sistem .....	33
--------------------------------	----



IV.1.1	Form Intro .....	34
IV.1.2	Form Menu Utama .....	37
IV.1.3	Form Menu Pembelajaran .....	38
IV.1.4	Form Menu Game .....	40
IV.1.5	Form Menu Info .....	45
IV.2	Kebutuhan Antarmuka .....	45
IV.3	Uji coba Sistem .....	46
IV.3.1	Uji coba Fungsionalitas .....	46
IV.3.2	Uji coba Pengguna .....	49
IV.4	Analisis Hasil .....	50

## **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

V.1.	Kesimpulan .....	52
V.2.	Saran .....	52

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel File Aplikasi ABK .....	34
Tabel 4.2 Tabel Hasil Pengujian Fungsionalitas ....	47

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Proses Pengembangan Software Multimedia .....	15
Gambar 3.1 DFD Level 0 .....	26
Gambar 3.2 DFD Level 1 .....	27
Gambar 3.3 Entitas ABK .....	28
Gambar 3.4 Arsitektur Perangkat Lunak .....	29
Gambar 3.5 Kebergantungan Antar Modul .....	30
Gambar 3.6 Hirarki Papan Cerita .....	32
Gambar 4.1 Form Intro 1 .....	35
Gambar 4.2 Form Intro 2 .....	36
Gambar 4.3 Form Intro 3 .....	36
Gambar 4.4 Form Intro 4 .....	37
Gambar 4.5 Form Menu Utama .....	38
Gambar 4.6 Form Menu Pembelajaran 1 .....	39
Gambar 4.7 Form Menu Pembelajaran 2 .....	40
Gambar 4.8 Form Menu Game .....	42
Gambar 4.9 Form High Score .....	42
Gambar 4.10 Form Help Game .....	43
Gambar 4.11 Form Game Puzzle 1 .....	43
Gambar 4.12 Form Game Puzzle 2 .....	44
Gambar 4.13 Form Peringatan Kalah .....	44
Gambar 4.14 Form Menu Info .....	45